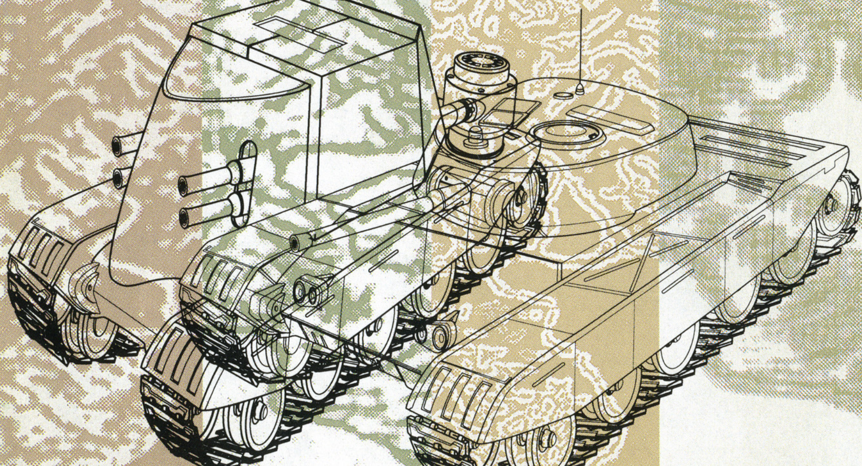
HE
system

CD·ROM²
SYSTEM
PC Engine

LORD OF WARS

ロールプレイング・
シミュレーションゲーム
ロードオブウォーズ

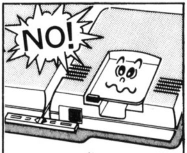


SystemSoft

ユーザーズ　マニュアル
USER'S MANUAL

このたびは、システムソフトのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は、大切に保管してください。

●セット時の注意



スイッチを入れたまま、カードを出し入れしない。



①まずINTERFACE UNITとCD·ROM²、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。

②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD·ROM²に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。

③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。

④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルなどが記されている面)が上になるようにCD·ROM²にセッティングしてください。

⑤CD-ROM²システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITについている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがないかどうか確認してください。

CD-ROMディスクは、CD·ROM² SYSTEM専用のゲームソフトです。

＊CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

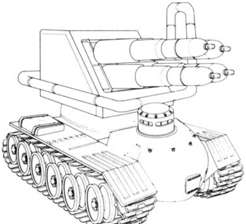
★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

はじめに

このたびは、PC Engine「ロードオブウォーズ」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をよく読み、遊び方を充分に理解してください。本書を読み終わったとき、あなたは「ロードオブウォーズ」のエキスパートへの道を歩き出しているでしょう。
「ロードオブウォーズ」は、パソコンで人気のロールプレイング・シミュレーションゲームです。プレイヤーは司令官となり、軍隊を動かすという知的ゲームです。その「ロードオブウォーズ」の決定版が今、PC Engine CD-ROMで登場しました。

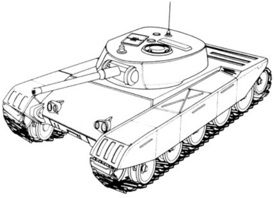
CONTENTS

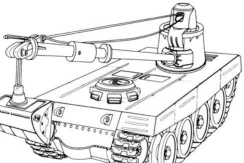
プロローグ



Battle Field 2288 A.D.

人類がこの地球上に出現してから、実現しようとしてなしえなかった最も困難な問題、平和。しかし、22世紀も終わろうとしていた頃、ついに人類は完全平和を達成した。
繰りかえされた過去の数々の戦争を教訓とし、人々は「戦争」を恐れるようになった。人類の生存本能はもちろんだが、その引き金となったのは、戦争兵器の進歩による絶滅戦争の恐怖によるものだと考える学者も少なくない。
まず余りにも無力であった国際連盟の後身として、地球連邦政府が成立した。人類は史上初の統合政府を持つに至ったのだ。国家は地方自治体として再構成され、強大な軍隊は解散し、核兵器は完全に廃棄された。人々は何の心配もなく、その生を全うできるようになった。
彼はそんな「平和」の中で生まれた一人だった。地球連邦政府のもとで各自治体の競争はあるものの、戦争はない世界。しかし、戦闘的なスポーツは相変わらず根強い人気を持っていたし、過去の偉大な戦争の歴史を描いた芸術も人々を魅了し続けていた。何かものたりなさを感じる平和の中で彼は成人した。

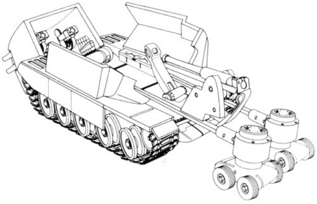


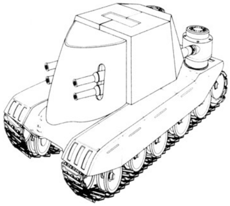


その頃、地球連邦内に大きな問題が表面化してきた。それは出生率の異常なまでの低下、若年層の無気力化、予想もされていなかった遺伝病の蔓延等である。人類の内部崩壊を避けるためには、なんとかしてこの生物学・遺伝学的危機を解決しなければならない。連邦科学アカデミーが先頭に立ってこの問題を研究した。その結果は恐るべきものであった。人類の悲願であった「平和」を達成したための弊害——「攻撃本能」「征服欲」の欠如が原因だというのである。人類の活性化と発展的進化を目指して、連邦政府は「戦争管理委員会」を設けた。この委員会は人工島を所有し、そこで行われる疑似戦争を統制するのが目的である。つまり、20世紀の戦争が、歴史上の有名な軍人のクローンによってシミュレートされるのである。指揮官は、厳選な抽選によって一般の人の中から選ばれ、自分の脳と超伝導アダプターでつながれた、自分自身のクローンを指揮官とする部隊を指揮できるのだ。

もちろん彼はすぐに応募した。「平和」に慣らされた彼にとって、疑似とはいえ自分の部隊による戦争は魅力的だった。そして見事彼は選ばれた。

■プロローグ

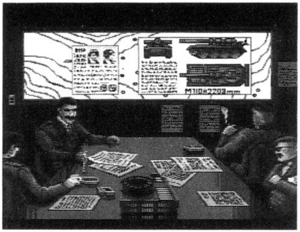




戦争管理委員会の戦場統制官は、彼にこう説明した。
「戦場となるのは、植民惑星に建設されたコンクエスト島で、いくつもの戦域に分けられている。君が指揮する部隊は、各戦域に配備された敵部隊を撃破しながら征服していくことになる。敵は強大だ。君の部隊は常に苦戦を強いられるだろう。戦略・戦術のレベルを高めなくてはだめだ。そのためには、まず、管理センターにある他の人工島に設けられたトレーニング・センターで戦ってみて、作戦の研究や、部隊の特徴をつかんでみてはどうだろう」
今、彼の胸にはトレーニング・センターでの数々の苦しい戦いがよぎる。彼には、何名かの指揮官と20世紀の兵器をリメイクした兵器――REVI型陣地車1両、EDGE型重戦車2両、ZIGG型装甲車2両、WORKER型修理車1両が与えられた。危うく全滅しかけたり、退却につぐ退却だったこともあった。しかし、戦域で勝利するたびに、部隊が持つ兵器は強力になり、指揮官達の能力は高まっていった。コンクエスト島を征服し、1万クレジットの賞金と、勝利者の栄光――戦場の覇者「Lord of Wars」を得るためにはなんでもない、と彼は苦しい戦いにチャレンジしていった。彼の目は敵戦車を捉えた。みつけたぞ！彼は手を高くあげ、大きく二回振った。
「全車戦闘開始！」

いま、戦争が始まる――。

基礎編



「ロードオブウォーズ」にはシミュレーションゲーム用の特殊な用語がいくつか使われています。ここでは、ゲームをするうえで、これだけは知ってほしい基本用語などについて説明します。

■SUB CONTENTS

10大指揮官

あなたが率いる各ユニット（戦闘車両）の搭乗指揮官は、歴史における著名な戦闘指揮官達の人工クローンです。彼らは様々な能力を持った戦いのプロフェッショナルですが、個人的な能力の差異を持っています。（AP-攻撃経験値・DP-防御経験値）彼らの能力を充分に発揮させることが、あなたを勝利者へと導くでしょう。



・グエン

越南国の英雄、ボー・グエン・ザップのクローン。攻撃の経験を積んでいるが、実際は防御が得意とされている。また、いかなる苦境からも生還する指揮官という記録ものこされている。



・サーヘンリー

英国王ヘンリーのクローン。ヘンリー何世かは部外秘となっている。攻撃・防御共にバランスのとれた能力を持ち、部隊が全滅しても彼だけは生き残って戦い続けたといわれている。



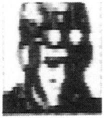
・ヘルコード

白国史上悪名高い、ド・ラクール伯爵の逆クローン（性質が反対に再現されたクローン）。そのため、防御の経験は高いが、その他の能力は未知数になってくる。



・フロスト

第2次世界対戦の英雄、フロスト英国陸軍中佐のクローン。防御の経験が高く、さらに経験を積めば攻撃の才能を発揮する。



・ヘーンショウ

彼に対する情報は、クローン再生医師団が拒否したために殆どない。ここでいえるのは、彼が粘り強く戦う人物だという。



・シャンハイ

中国におけるゲーム・チャンピオンの変形クローン。攻撃・防御ともに高い経験を積んでおり、その経験を伸ばす意欲も持っている。



・パットン

米国史上最も有名な将軍のクローン。攻撃能力が非常に高い。ポイントとなる戦闘で彼の能力を使えれば、一応安心できる。



・サムソノフ

露国の大祖国戦争での英雄、サムソノフ中将のクローン。露国人らしく、初めは不器用だが、やがてすばらしい才能を発揮する。



・S・ブル

北米大陸の原住民の最も偉大な大酋長のクローン。長い目でみると、彼ほど戦いに敵した指揮官は他にいない。



・シーラ

異世界王国のシェラ・ラ・パリナ女王のクローン。生き残ることができれば、女性らしい粘りの強さを発揮する。

ユニット◇

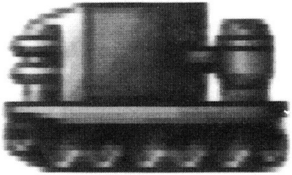
あなたの率いる部隊を構成する陣地車・重戦車・装甲車・修理車のことをいいます。

①REVI標準型陣地車

キャノン砲を目的地まで確実に運ぶ輸送車両として開発された戦車。
防弾装甲は車両前面で200ミリにもおよび、砲弾を浴びながらも前線を突破できる能力を持っている。

・**武装**

50ミリ戦車砲－3門
CANON砲－1門

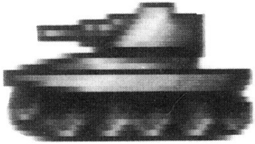


②EDGE標準型重戦車

攻撃力、防御力、速度とバランスよく設計された重戦車。
88ミリの戦車砲は、敵戦車をものの数発で破壊し、避弾能力の高い装甲形状と相まって接近戦では威力を発揮する。

・**武装**

88ミリ戦車砲－1門

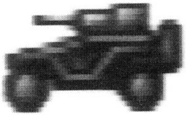


③ZIGG標準型装甲車

他の兵器の２倍近い速度で移動し、一撃離脱式の戦闘を行ない敵戦闘を攪乱する。35ミリ速射砲は、１回の攻撃で２発の発射が可能で、重戦車に匹敵する攻撃力がある。

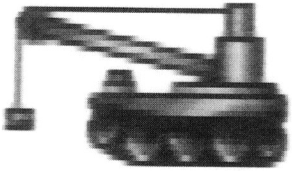
- **武装**

  35ミリ速射砲－１門



④WORKER修理車

唯一の非戦闘車両だが、勝ち進んでゆくためには、なくてはならない兵器である。１ターンに被修理兵器のダメージを50%回復する能力を持っている。
装甲はぶ厚く、万一攻撃を受けても簡単に破壊されることはない。



⑤CANON砲

破壊力が強力なキャノン砲。
兵器攻撃型・要塞攻撃型・最終要塞攻撃型の４タイプがある。


CANON


CANON2


CANON3


CANONh

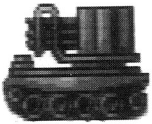
⑥誘導弾車

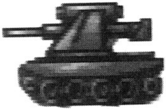
誘導弾を発射する兵器。
標準型と誘導弾強化型の２タイプがある。

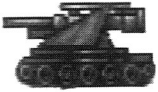
⑦自走砲

新型突撃自走砲と戦車改造自走砲の２タイプがある。


ZON


ZONed


JAGDed


DOVE

マップ

シナリオゲームで戦うコンクエスト島全土のマップです。
あなたに与えられた使命は、いくつかに分けられた戦域のどこかにある最終要塞を破壊することにあります。
これに成功したとき、あなたは〝戦場の覇者〟となることができます。



▲コンクエスト島全体マップ

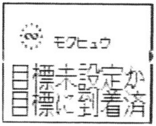
アイコン／ウィンドウ一覧

アイコン

アイコンはユニットに与える命令を図形で表示したもので、ユニットに出す命令を構成するアイコンには、以下の3種類があります。
この3つのアイコンを組み合わせて攻撃の命令を出します。

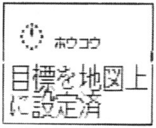
①目標設定――ユニットの移動する方向を指示する。

〔待　機〕



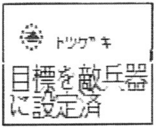
その場で動かないで作戦を実行する。

〔方　向〕

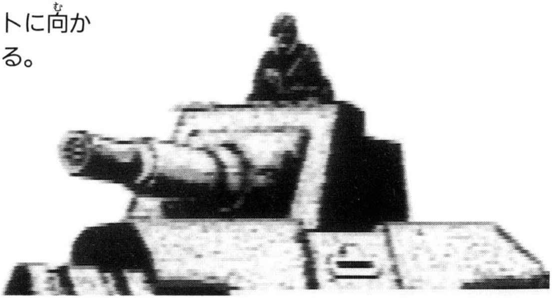


矢印の方向に向かって移動する。

〔突　撃〕

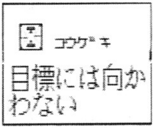


敵のユニットに向かって移動する。



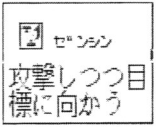
②行動形式——ユニットの戦い方を指示する。

〔攻　撃〕



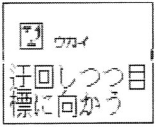
近くの敵ユニットに対して攻撃する。目標には向かわない。

〔前　進〕



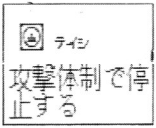
目標に向かって移動する。移動中に敵ユニットと遭遇したら交戦する。

〔迂　回〕



目標に向かって移動する。移動中は、可能な限り敵ユニットとの遭遇・交戦を避けるルートをとる。

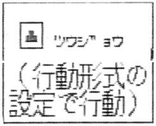
〔停　止〕



攻撃体制で停止する。

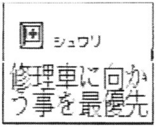
③特殊攻撃——ユニットに特殊な行動をさせる。

〔通　常〕



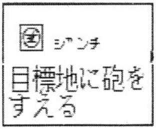
行動形式の設定で行動する。

〔修　理〕



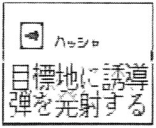
損害を回復するため修理車に向かう。

〔陣地砲転換〕



陣地砲になる。移動中は交戦する。(陣地車のみ)

〔誘導弾発射〕

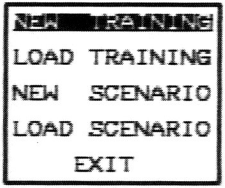


目標に向かって誘導弾を発射する。(誘導弾車のみ)

ウィンドウ

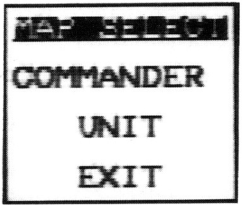
画面上に表示される小さな画面のことをウィンドウといいます。
ゲームを進めるときに必要な情報を表示したり、機動（移動・攻撃）の設定をします。
方向キーで項目を選択し、Ｉボタンで決定します。次のウィンドウまたは画面が表示されます。キャンセルするときは、IIボタンを押します。

①タイトルウィンドウ



これから戦うゲームのモードを選びます。
トレーニングゲームかシナリオゲーム、または最初からスタートするかゲームの続きをするかを決めます。（☞24ページ）

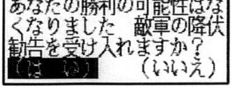
②マップ選択ウィンドウ



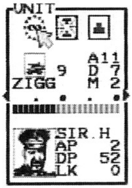
これから戦う戦域を選びます。
また、現在の部隊の指揮官とユニットを見ることができます。指揮官とユニットは、戦いで破壊されると消え、戦いに勝つと、新しいユニットや指揮官が増えていきます。（☞25ページ）

③メッセージウィンドウ

ゲームの状態をメッセージで知らせ、決断を聞いてきます。

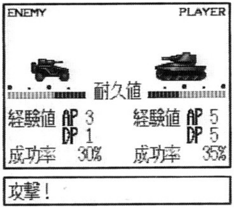


④ユニットウィンドウ



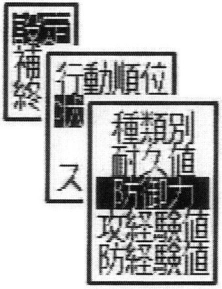
ユニットに命令を設定します。
矢印をユニットに合わせ、Ｉボタンを押すと現れます。
キャンセルするときは、IIボタンを押します。
詳しい説明は「ユニットの選択」（☞30ページ）をご覧ください。

⑤戦闘ウィンドウ



敵と遭遇したとき、お互いの戦闘状態が表示されます。
詳しい説明は「戦闘ウィンドウでの操作」（☞37ページ）をご覧ください。

⑥全体マップ画面

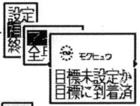


ユニットの移動・攻撃の実行や画面表示の変更など、ゲームの主な設定を行ないます。
全体画面でＩボタンを押すとウィンドウが現れます。
方向キーで設定する項目を選び、Ｉボタンで決定します。
項目を選ぶと次のウィンドウが表示されます。
キャンセルするときは、IIボタンを押します。

■全体マップ画面のウィンドウ一覧

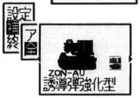
設定 / 補助 / 終了

- 補助
  - アイコン



アイコンの説明。

  - 全兵器表



兵器リストの表示。

- 終了
  - 命令終了

自分のユニットに命令を全部だし終えたときに選ぶ。

行動順位 / 状態表示 / 退却 / スイッチ

- 行動順位
  - 攻撃優先
  - 速度優先
  - 防御優先

ユニットの行動順位を設定する。

- 状態表示
  - 種類別
  - 耐久値
  - 防御力
  - 攻経験値
  - 防経験値

画面に表示されるユニットの状態は、イラストで表示され、その状態を変更する。

- 退却
  - はい
  - いいえ

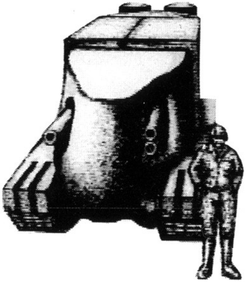
退却するときに選ぶ。

- スイッチ
  - モノクロ
  - カラー
  - サウンド オン
  - サウンド オフ

画面の表示色とサウンドの設定を変更する。

入門編

ここでは、「ロードオブウォーズ」の基本的な操作方法について説明します。



■SUB CONTENTS

■入門編

画面の見方

ゲームの舞台となる戦場をマップといいます。
マップは、画面をスクロールさせて舞台の全体を見ることができます。

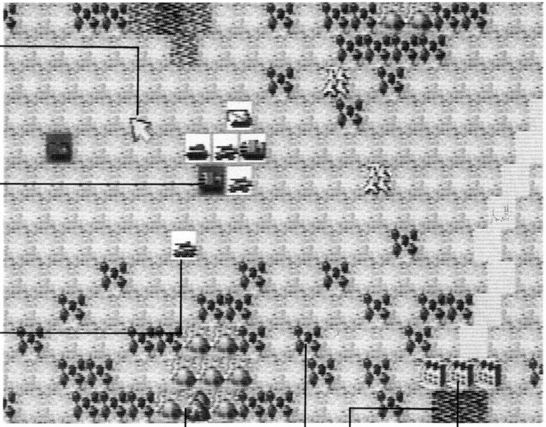
■全体マップ

ゲームの基本画面です。この画面上で主な行動を行ないます。

・矢印（カーソル）
命令するユニットを選びます。

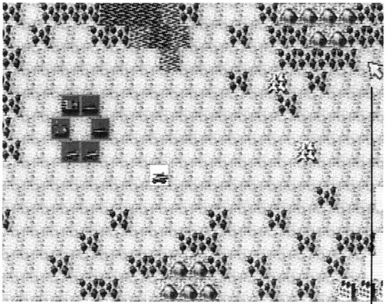
・プレイヤーのユニット
表示方式は、「状態表示」で変更できます。
（☞16ページ）

・敵のユニット

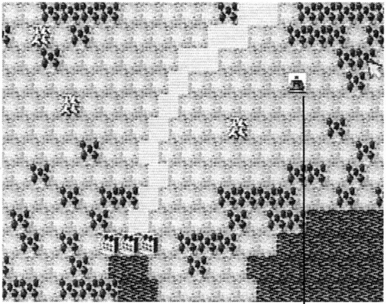


■マップのスクロール

全体マップの画面で見えない部分は、画面をスクロールさせて見ることができます。見たい部分の画面のはしにカーソルを持っていき、方向キーを押し続けると画面がスクロールします。



カーソル



要塞

■建物について

マップの中には、いろいろな建物があります。ここでは、戦いに勝つためのポイントとなる建物を紹介します。

・工　場——工場のある戦域を占領することができれば、陣地車・戦車・装甲車は強くなります。

・捕虜収容所—捕虜収容所から味方の指揮官を助け出すと、人材不足に悩まなくてもよくなります。

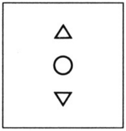
・要　塞——敵の要塞を破壊すると、降伏してきます。

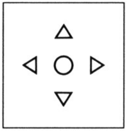
パッドの使い方◇

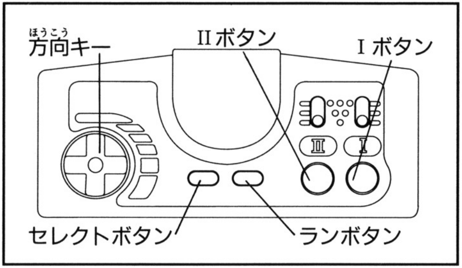
ここではパッドの基本的な使い方を説明します。

方向キー

・コマンド選択
(上下に動かす)
・カーソル移動
・スクロール
(上下左右に動かせます)

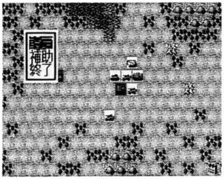


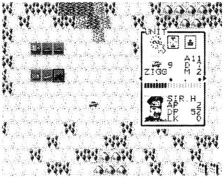




Iボタン

・ウィンドウの呼び出し
(ユニットに矢印を合わせるとユニットウィンドウが表示されます)
・コマンドの決定





▲ユニットウィンドウ

IIボタン

・キャンセル
・十字カーソルの表示
(スクロール)

ランボタン

・ゲームスタート

セレクトボタン

・ユニットウィンドウを変更します。

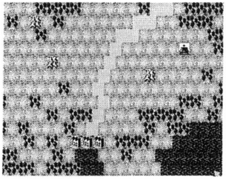
トレーニングゲーム

いきなり本番のシナリオゲームを始めても、勝利の可能性は薄い。そこで、「ロードオブウォーズ」には、練習用と本番の2種類のゲームが入っています。
トレーニングゲームは、本番のシナリオゲームを始める前に、操作方法や作戦の立て方など遊び方を理解するための練習用ゲームです。

トレーニングゲームには、3種類のゲームがあります。レベルが上がるほど難しくなりますが、ゲーム結果はその場限りです。
勝とうが負けようが、本番の「シナリオゲーム」にはなんの関係もありません。

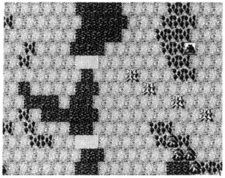
■初級編

・正面突破マップ



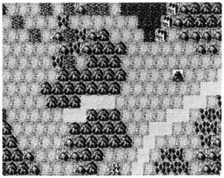
■中級編

・渡河作戦マップ



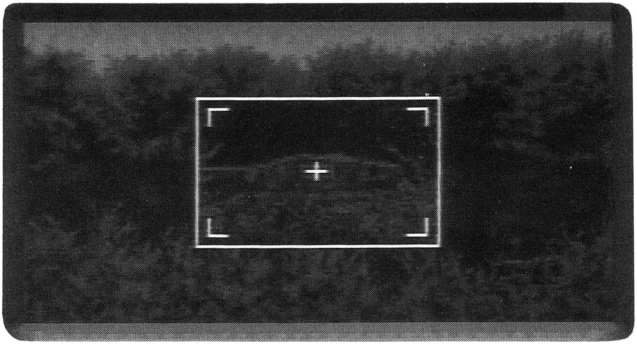
■上級編

・波状攻撃マップ

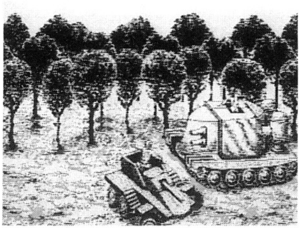


シナリオゲーム

シナリオゲームは、「ロードオブウォーズ」の実戦ゲームです。
このゲームは、いくつもの戦域に分けられたコンクエスト島のどこかにある最終要塞を破壊することです。ゲーム開始時に占領しているのは１戦域のみ。あなたの精鋭部隊で１戦域ずつ占領していかなければなりません。
これに成功したときは、あなたは“LORD OF WARS”――戦場の覇者となるでしょう。



基本操作編



ここでは、実際に操作しながらゲームの感覚を覚えましょう。
戦闘準備は完了だ！
「ロードオブウォーズ」の覇者を目指して、壮絶な戦いが今、始まろうとしている・・・。

■SUB CONTENTS

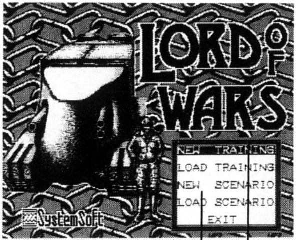
1.ゲームの始め方◇

①電源ON

1.CDをセットし、電源をONにします。最初に「PC Engine CD-ROM SYSTEM」の画面が表示されます。
2.パッドのRUNボタンを押します。オープニングデモ画面に変わります。
3.もう一度RUNボタンを押すと、タイトル画面に変わります。

②ゲームモードの選択

タイトル画面の右下にゲームモード選択ウィンドウが表示されています。方向キーの上下でプレイするモードにカーソルを移動し、Ⅰボタンを押します。



ゲームモードウィンドウ
カーソル

・**NEW SCENARIO**
シナリオゲームを初めて開始するとき。
１つのマップでの戦いを終えると、自動的にバックアップラムにセーブされます。

・**LOAD SCENARIO**
シナリオゲームを勝ち進んだ後の現有勢力でプレイするとき。

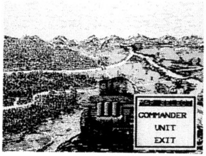
・**NEW TRAINING**
トレーニングゲームを初めて開始するとき。

・**LOAD TRAINING**
トレーニングゲームをシナリオゲームで勝ち進んだ後の現有勢力でプレイするとき。

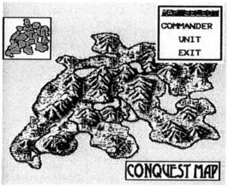
・**EXIT**
デモ画面に変わります。

③「マップセレクト」の選択

ゲームモードを選択すると、次のウィンドウが表示されます。方向キーで「MAP SELECT」を選び、Ⅰボタンを押します。マップ選択ウィンドウが表示されます。



◀トレーニングゲーム



▶シナリオゲーム

・**MAP SELECT**

マップ選択ウィンドウが表示されます。

・**COMMANDER**

搭乗指揮官情報ウィンドウが表示されます。

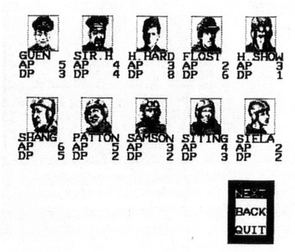
・**UNIT**

現在のユニット情報ウィンドウが表示されます。

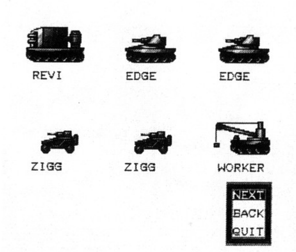
・**EXIT**

タイトル画面にもどります。

■搭乗指揮官情報ウィンドウ



■ユニット情報ウィンドウ



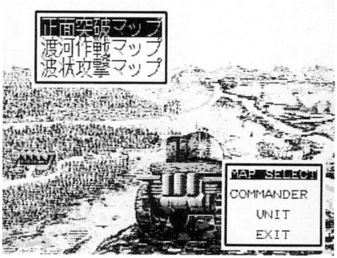
④マップの選択

ここでは、トレーニングゲームとシナリオゲームに分けて説明します。

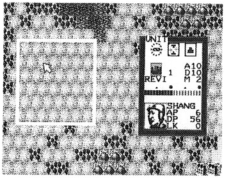
〔トレーニングゲーム〕

「MAP SELECT」を選ぶと、マップ決定ウィンドウが表示されます。方向キーでプレイするマップを選び、Ⅰボタンを押します。全体マップ画面に変わります。

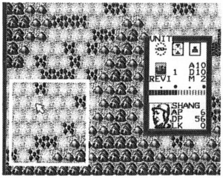
・正面突破マップ
敵陣の正面を突破します。
・渡河作戦マップ
橋を渡って敵陣を突破します。
・波状攻撃マップ
波状攻撃をします。



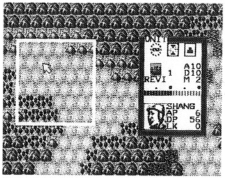
■正面突破マップ



■渡河作戦マップ



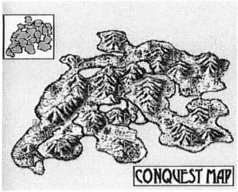
■波状攻撃マップ



〔シナリオゲーム〕

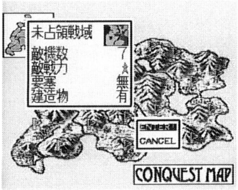
「MAP SELECT」を選ぶと、ウィンドウが消え選択している戦域の旗が点滅します。

①方向キーでプレイする戦域を選びます。

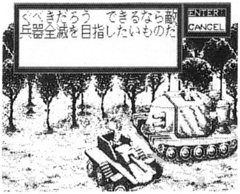


・白　旗——現在占領している戦域。
・灰色の旗——侵攻可能な戦域。
・黒　旗——現在侵攻不可能な戦域。

②戦域を選んだら、Ⅰボタンを押します。戦域情報ウィンドウが表示されます。プレイするときは「ENTER !」を選びます。

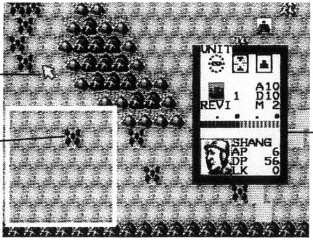


③作戦のメッセージが表示されます。プレイするときは「ENTER」を選びます。
全体マップ画面に変わります。



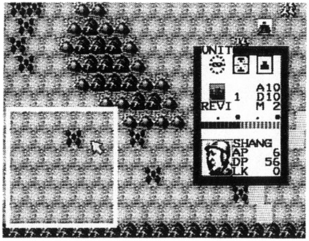
2.ユニットの配置

マップを選んだら、下のような全体マップが表示されます。この画面でユニットの配置を行います。
ユニットウィンドウが表示されているときは、セレクトボタンを押すと次のユニットウィンドウが表示されます。
指揮官は、能力の高い指揮官から順番に強い兵器に搭乗します。



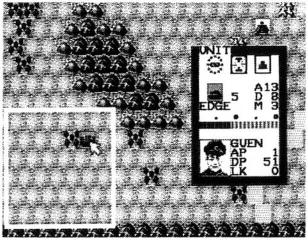
①配置する位置の決定

最初にユニットの配置する位置を決めます。ユニットの配置は、四角い枠の中で行います。それ以外の場所に配置することはできません。
方向キーで配置する位置に矢印を移動します。



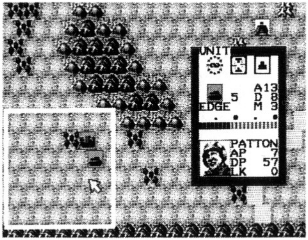
②ユニットの配置

配置が終わったら、Ｉボタンを押します。
次のユニットウィンドウが表示されます。



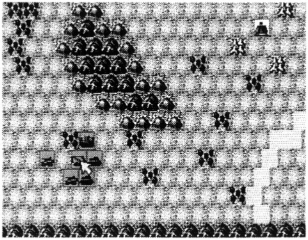
③次のユニットの配置

①〜②の操作を繰り返し、全てのユニットの配置を行います。



④戦闘の開始

全ての配置が終わったら、四角の枠とユニットウィンドウは自動的に消えます。
いよいよ戦闘開始です。



3.作戦の発令

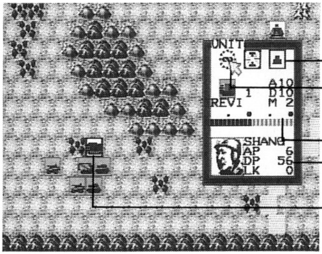
全体マップには、戦闘準備の完了した精鋭達が配備されています。
あなたは、配備したユニットを機動（移動・戦闘）させなければなりません。
敵ユニットをみつけられる距離（索敵できる距離）に近づくまでは、敵ユニット（要塞を除いて）の姿は見えません。
機動命令は、各ユニットに対してアイコンの組み合わせで発令します。
各ユニットがそれぞれの命令を実行（移動・戦闘）することを「TURN」といいます。「ロードオブウォーズ」のプレイは、この「TURN」を繰り返すことで進んでいきます。

①ユニットの選択

方向キーで命令するユニットに矢印を合わせ、Ⅰボタンを押します。
画面にユニットウィンドウが表示されます。
ユニットウィンドウのアイコンを設定し、命令を発令します。

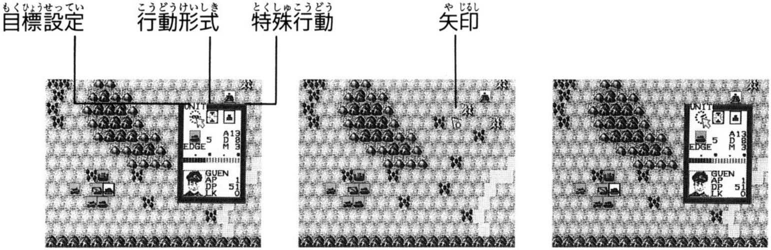
■ユニットウィンドウ

A—ユニットの攻撃力
D—ユニットの防御力
M—ユニットの移動力
AP—指揮官の攻撃経験値
DP—指揮官の防御経験値
LK—脱出成功率—敵にユニットを破壊されたときに脱出する



②アイコンの選択

命令を構成するアイコンには、「目標設定」「行動形式」「特殊行動」の３種類のアイコンがあります。これらのアイコンを組み合わせてユニットに命令を与えます。
方向キーで、設定するアイコンに矢印を合わせ、Ⅰボタンを押します。
Ⅰボタンを押すたびに画面のアイコンが変わります。目的のアイコンが出るまで押します。
「目標設定」の場合は、ウィンドウが消え矢印が変わります。移動する目標に方向キーで矢印を移動し、Ⅰボタンを押すと目標が設定されます。



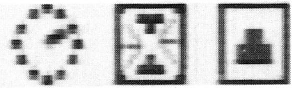
アイコンの選択が終わったら、Ⅱボタンを押します。
同じように、「行動形式」「特殊行動」の選択を行ないます。

＊キャンセルするときは、Ⅱボタンを押します。
＊詳しいアイコンについての説明は、(☞12ページ）をご覧ください。

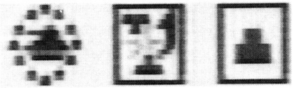
■アイコンの組み合せ方一覧

アイコンの組み合せ方は、命令によって異なってきます。
ここでは、アイコンの基本的な組み合わせ方を例に、それによる行動の内容を説明します。命令の参考にしてください。

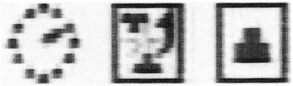
・基本的なアイコンの組み合わせ（陣地砲を除く）



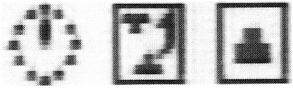
設定した目標は無視し、近くの敵に向かい交戦する。（修理車は不可）



目標の敵ユニットに向かう。移動の途中で敵ユニットに遭遇した場合、そのユニットと交戦する。



設定された目標地点に向かう。移動の途中で敵ユニットに遭遇した場合、そのユニットと交戦する。



設定された目標地点に向かう。移動中は、可能な限り敵ユニットとの交戦を避ける。



設定された目標ユニットに向かう。移動中は、可能な限り敵ユニットとの交戦を避ける。



停止して、射程距離内にある敵ユニットを攻撃する。



停止して、設定された敵ユニットを攻撃する。目標が攻撃できる距離(射程距離)にない場合は、射程距離内の他の敵ユニットを攻撃する。

・陣地砲を設置するアイコンの組合わせ（陣地車のみ）

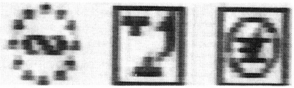
陣地砲を設置できるユニットは、陣地車のみです。また、陣地車を陣地砲に転換すると、転換された陣地車はその戦域での戦いが終了するまで陣地砲のままです。



設定された目標地点に到着すると陣地砲になる。移動中に敵と遭遇した場合は、交戦する。



設定された目標地点に到着すると陣地砲になる。移動中は可能な限り敵ユニットとの遭遇・交戦を避ける。



現在地点で陣地砲になる。ただし「行動形式」アイコンは「攻撃」アイコン以外であること。

・陣地砲に特定の敵ユニットを攻撃させるアイコンの組み合わせ

「停止」と「陣地砲転換」は、陣地車が転換した時点で自動的に設定されます。攻撃させたい敵ユニットを設定しておけば、陣地砲はそのユニットを攻撃します。



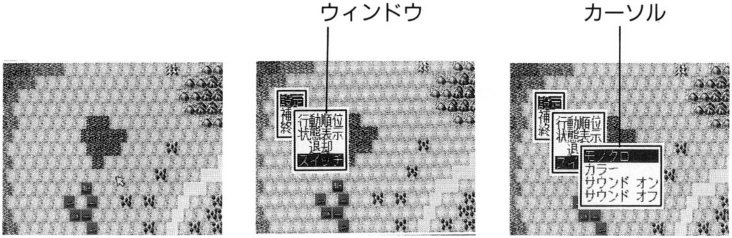
・修理を実行するアイコンの組み合わせ

損害を回復するため、修理車に向かう。修理車と接触できれば修理を実行する。



③アイコンの情報の設定

必要があれば、行動順位や状態表示などの設定も行います。
方向キーでユニット以外のところに矢印を移動し、Ｉボタンを押すと情報設定のウィンドウが表示されます。
方向キーの上下で設定する項目にカーソルを移動し、Ｉボタンで決定します。



設定が終わったら、IIボタンを押します。

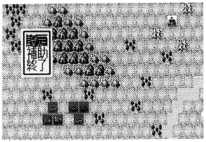
＊キャンセルするときは、IIボタンを押します。
＊詳しいウィンドウについての説明は、（☞15ページ）をご覧ください。

4.作戦の実行

あなたの率いるすべてのユニットに対して命令を設定したら、いよいよ作戦の実行です。作戦を実行すると、ユニットは作戦どおりに動いてくれます。次の作戦が必要になると、呼び出し音で知らせてくれます。次の作戦を各ユニットに発令します。

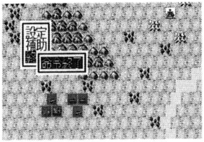
①ウィンドウの表示

方向キーで矢印をユニット以外に移動し、Ｉボタンを押すと、ウィンドウが表示されます。



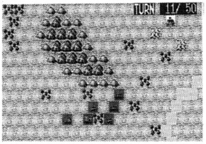
②「終了」の選択

方向キーで「終了」にカーソルを移動し、Ｉボタンを押すと、「命令終了」のウィンドウが表示され、もう一度Ｉボタンを押すと、命令が実行されます。



命令を取り消すときは、IIボタンを選びます。

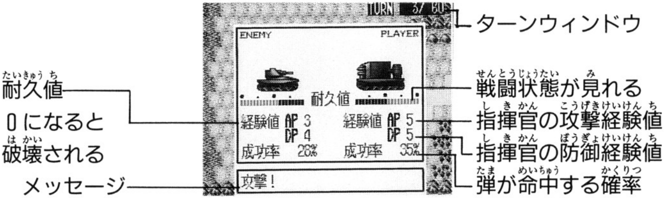
作戦の実行中は、画面右上にターンウィンドウが表示されます。

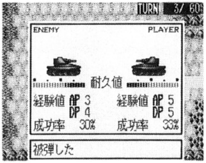


＊命令を変更しないときは、前の設定のままで作戦を実行します。同じように、ウィンドウから「終了」を選び「命令終了」を選びます。

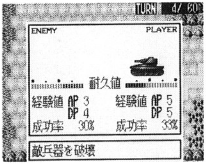
5.戦闘ウィンドウでの操作

作戦に従って動き回っているユニットが、敵のユニットと遭遇すると戦闘が始まります。戦闘が始まると、画面に戦闘ウィンドウが現れます。
敵の攻撃でダメージを受けると耐久値が減り、0になると破壊されます。逆に敵のユニットや要塞を破壊すると、指揮官の経験値や成功率の数値が最大20まで上がります。
Ｉボタンを押すと戦闘が開始され、Ｉボタンを押すことで戦闘が進みます。撃ち合いが終わると戦闘結果が表示され、全体マップにもどります。

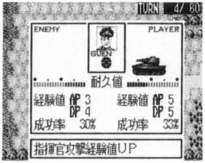




敵の弾が命中する。耐久値が減り、修理が必要になる。



敵のユニットを破壊。



指揮官は経験値を上げた。

6.勝負は？

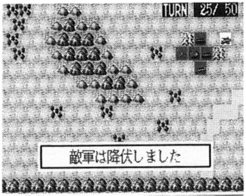
敵ユニットとの戦闘は、勝負がつくまで続けられます。
シナリオゲームで１つのマップでの戦いを終えると、自動的にバックアップラムにセーブされます。

■勝った場合

敵の要塞か、敵のボスが乗っているユニットを破壊すると敵が降伏してきます。
降伏を受け入れるか、入れないかを決めます。
方向キーで選ぶ項目にカーソルを移動し、Ｉボタンを押します。



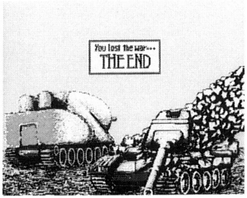
・**降伏を受け入れる**
ゲーム終了。シナリオゲームなら１つの戦域を占領し、生き残った敵はどこかに逃げていく。



・**降伏を受け入れない**
ゲーム終了。ただし、生き残っている敵の陣地砲は破壊されるまで攻撃してくる。

■負けた場合

メッセージが表示され、ゲームが終了します。
Ｉボタンを押すと、タイトル画面にもどります。

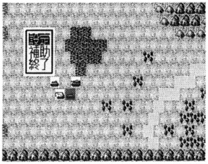


シナリオゲームの場合▶

■負けそうな場合

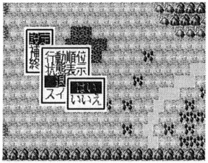
プレイをしていて、負けそうなときは「退却」選ぶことで、その戦域から退却することができます。
ただし、後退のペナルティとして指揮官の能力が低下し、すでに受けている損害もそのまま適用されるので、大きな損害を受ける前に退却するのがよいでしょう。

①ウィンドウの表示



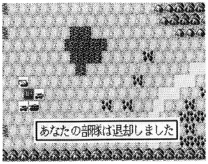
方向キーで矢印をユニット以外に移動し、Ⅰボタンを押します。
ウィンドウが表示されます。

②「設定」――「退却」の選択



方向キーで「選択」にカーソルを移動し、Ⅰボタンを押します。次に「退却」を選びⅠボタンを押します。

③「はい」の選択



方向キーで「はい」にカーソルを移動し、Ⅰボタンを押します。
部隊が退却します。

■ターン数オーバーの場合い

全体マップの右上に表示される「TURN」ウィンドウの規定ターン数をオーバーした場合は時間切れで強制的に退却させられます。

7.勝利者への道

あなたがシナリオゲームを勝ち抜き〝LORD OF WARS〟の称号を受けるためには、数々の試練が待ち受けています。
兵力のムダ使いやいいかげんな作戦ではコンクエスト島を制覇することはできません。
作戦を立てるときの基本となる以下のことを守れば、必ず勝利への道が開けるでしょう。

■指揮官は大事に使おう

ユニットがこわれても、指揮官さえ生き残ればなんとかなります。
指揮官がたりないと、次からの戦域では苦しい戦いになります。

■指揮官の能力を高める

戦闘で敵を破壊すると、指揮官の能力が高くなっていきます。じょうずに能力を高めましょう。

■ユニットを大切に

工場のある戦域を占領すると、陣地車・戦車・装甲車などは強くなります。
より強力なユニットにすることが勝利の道です。

■味方の指揮官を助け出す

捕虜収容所のある戦域を占領して、捕虜収容所に捕らえられてる味方の指揮官を救出すると、強力な戦力になります。

保証規定

■無償修理の範囲　保証期間中(購入後１年以内)に、材料上あるいは製造上の不備による不具合が発生した場合については、無償で修復または調整を行います。この場合の「材料上あるいは製造上の不備」とは、弊社の材料あるいは製造の基準からはずれたものが偶発し、それがCD-ROMディスクの通常の使用に不都合を生じさせるものとさせていただきます。

■有償修理の範囲　保証期間中でも次の場合は実費をいただきます。●誤った使用または不適当な取り扱いによる不具合または損傷の場合。●不具合の原因がこの製品以外の機器にある場合。●当社以外で修理・改造された場合で、その修理・改造が不適当であった場合。●お買上後の携帯や輸送あるいは落下による損傷。●本来の物理的な耐久性能の限界を超えた使用または保存に起因する場合。

保証期間を過ぎても、サービスは有償にて責任を持って実施させていただきます。なお、製品の製造用原本の最低保証期間は製品発売後２年後となっておりますので予めご了承ください。

■保証の除外規定　次の場合は、保証の対象外とさせていただきます。●天災、地変、火災、公害、電圧異常、その他の予測不能な外部起因による故障または損傷の場合。●本製品が他の要因(例えば、プラグコンパチブルでない機器の使用等など)により正常に作動しない場合。●定められた仕様の範囲を超えて修正要求される場合。●本製品(CD-ROMディスクおよびマニュアル)の運用により生じる２次的な結果または障害の回復を要求される場合。●日本国外で使用される場合。●営利目的で業務用に使用される場合。●正規のCD-ROMディスクをご返送いただけない場合。

保証請求

■無償修理の場合　本保証書に購入年月日を証明する書面を添え、正規のCD-ROMディスクとともに弊社ユーザーサポート部までご返送ください。新しいCD-ROMディスクと、送料相当額(商品発送時に要する通常送料を限度とします)の切手を返送させていただきます。
なお、明らかに無償修理に該当しないと判断される場合は、次の有償修理の場合に準じた手数料を請求させていただきます。

■有償修理の場合　正規のCD-ROMディスクと交換手数料（実費）を弊社ユーザーサポート部までご返送ください。有償修理の該当することを確認の上、修復または交換させていただきます。なお、交換手数料は、当面の間は（1個につき）2,000円とさせていただき、貨幣価値や通信費・材料費等などの大幅な変動が生じた場合は別に定めるものとします。

■ご注意　●「具体的な症状」を記入したメモを同封していただくと、より迅速に処理することができます。●CD-ROMディスクの送付にあたっては、輸送中の破損事故をさけるため、専用ケースに収めるなどの充分な配慮をお願いいたします。

※この保証書は本書に明示した期間、条件のもとにおいて無償修理をお約束するものです。従ってこの保証書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありません。
※無償修理などアフターサービスについてご不明の場合は、弊社ユーザーサポート部にお問い合わせください。

PC Engine「ロードオブウォーズ」CD-ROMディスク保証書

商品コード	SACD1001
商品名	ロードオブウォーズ
保証期間	お買い上げ日　　　年　　　月　　　日から　1年間
お客様	ご住所（〒　　　） お名前　　　　　　　　様　TEL
販売店	ご住所（〒　　　） 店名　　　　　　　　　TEL

この度は、システムソフトのオリジナル商品をお買い上げいただき、誠に有難うございます。この商品は、厳密なる品質管理および検査を経てお届けしたものです。万一、保証期間中に自然事故が発生した場合は、本書記載内容で無償修理を行うことをお約束いたします。本保証書は、再発行いたしませんので、大切に保存してください。この保証書では、販売店の検印は必要ありません。

SystemSoft

株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30
営業専用 TEL092-752-5262　サポート専用 TEL092-752-5278

【ご注意】

1) このプログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
3) この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
4) 内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
5) 運用した結果については、4 項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

商品に関する技術的なお問い合わせは・・・
ユーザーサポート専用電話　Tel 092-752-5278
月～金 9：00～12：00 ・13：00 ～17：00　（日祭日を除く）

1991年11月　初版発行

SystemSoft
株式会社 システムソフト
アミューズメント事業部
〒810 福岡市中央区天神 3 丁目 10-30

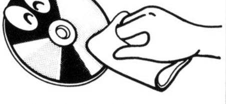
CD-ROMディスク●保管上の注意

汚さないで！



●信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

汚れた時は、やわらかい布でふいてね！

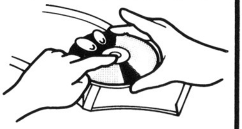


キズには弱いんだ！



●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

やさしく、出し入れ！



文字を書かないでね！



●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

孔を大きくしないで！

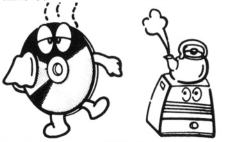


いつまでも大切にね！



●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

温度、湿度にも注意して！



COMPACT disc

SystemSoft

SACD1001